



RPG TEXTUAL



GERALDO DA SILVA CHIPANDI

RPG Textual (Play-by-Post) – conceitos, regras e técnicas para quem quer jogar ou narrar com clareza.

Autor: Geraldo Da Silva Chipandi.

Data da publicação: 2025 — Luanda, Angola.

Contacto: (+244) 934 734 890

E-mail: savianogeraldo31@gmail.com

Copyright © Todos os direitos reservados.

Índice

Prefácio.

Parte 1: O que é RPG Textual?

Parte 2: Estilos.

Parte 3: Etiqueta e Regras.

Parte 4: Criação de Personagens.

Parte 5: Técnicas de Escrita.

Parte 6: Desafios do RPG Textual.

Parte 7: Benefícios do RPG Textual.

Parte 8: Habilidades Mentais de Jogadores Experientes.

Parte 9: Criação de Estilo Próprio.

Parte 10: Futuro dos RPGs Textuais.

Parte 11: Depoimentos de Jogadores.

Dedicatória.

Apêndice.

Prefácio:

Este livro nasceu de uma ideia simples: mostrar que o RPG textual é mais do que um passatempo de nicho — é uma forma poderosa de contar histórias e criar laços.

Se você nunca jogou, este ebook será o seu guia de entrada. Se já faz parte da comunidade, encontrará reflexões, técnicas e exemplos que talvez reconheça da sua própria experiência.

Parte 1: O que é RPG Textual?

O RPG textual é uma forma única de contar histórias em grupo. Cada jogador cria um personagem, escreve suas falas, pensamentos e ações, e interage com os outros para formar uma narrativa coletiva.

Diferente de um livro, onde o autor controla tudo, no RPG textual a história nasce da soma de várias vozes. Diferente de um jogo de videogame, onde o sistema impõe limites rígidos, aqui a criatividade dos jogadores dita o rumo dos acontecimentos.

Como funciona na prática?

Um narrador (também chamado de mestre) descreve o cenário inicial:

Exemplo de Narrador:

“A taverna está cheia de vozes e fumaça. No canto, um velho de capa azul observa vocês com olhos atentos.”

Os jogadores, então, respondem interpretando seus personagens:

Exemplo de Jogador:

“Ariadne ajeita o capuz e caminha até o velho, tentando disfarçar a ansiedade. ‘Senhor, parece que espera alguém. Talvez sejamos nós.’”

O diálogo se desenrola, a cena avança, e assim o mundo vai sendo escrito linha a linha. Em resumo: RPG textual é viver aventuras através das palavras. É transformar imaginação em narrativa, individualidade em coletivo, e linhas de texto em mundos inteiros.

Parte 2: Estilos.

O RPG textual não é uma fórmula fixa: cada comunidade adapta o jogo ao seu gosto. Alguns preferem narrativas densas, quase como escrever um livro coletivo. Outros curtem sistemas de regras e estatísticas. A seguir, os principais estilos que você encontrará:

- **RPG Literário.**

Foco em narrativa extensa, drama, diálogos e desenvolvimento emocional. Os jogadores tratam cada postagem como uma cena de livro, explorando sentimentos e atmosferas.

Exemplo:

“Ela fitou o horizonte por longos segundos, o coração pesado de memórias. ‘Não posso perder mais ninguém’, murmurou, apertando o punho da espada como se fosse sua última âncora.”

Ideal para quem gosta de escrever bastante e mergulhar no psicológico dos personagens.

- **RPG Estratégico.**

Aqui, o peso está nas regras e na lógica de combate. Personagens têm fichas com atributos e habilidades, e as ações são descritas dentro dessa estrutura. Muitas vezes há turnos bem definidos e uso de dados (rolados virtualmente).

Ideal para quem gosta de jogos de tabuleiro, lógica e equilíbrio entre narrativa e mecânica.

- **Mistura de estilos.**

Vale lembrar que muitos grupos misturam estilos. É comum ver RPGs literários com toques de estratégia. A flexibilidade é parte da magia: cada mesa, fórum ou servidor pode reinventar a forma de jogar.

Parte 3: Etiqueta e Regras.

Para que a experiência seja divertida e justa, existe um código não escrito: a etiqueta do RPG.

- **Respeito entre jogadores.**

Antes de tudo, há pessoas por trás das telas. Respeitar o tempo de resposta, os limites narrativos e até mesmo o estilo de escrita de cada um é essencial.

- **Godmodding.**

Um dos erros mais comuns é o godmodding: controlar ações ou sentimentos de personagens que não são seus. Isso quebra a autonomia do outro jogador e geralmente mata a graça do jogo.

- **Consistência na escrita.**

Se teu personagem é um guerreiro analfabeto, não faz sentido ele, de repente, citar poesia complexa. Se é um ladrão medroso, não pode sair encarando dragões sem motivo. A coerência mantém a imersão.

- **Etiqueta de postagem.**

Além da narrativa, existem pequenos gestos de convivência:

- Avisar quando for se ausentar por muito tempo.
- Não sumir sem encerrar a participação.
- Usar formatação clara para separar fala, ações e pensamentos.

Resumindo: jogar RPG textual é como escrever um livro coletivo. Para que ele seja lido e lembrado, todos precisam respeitar o espaço criativo do outro.



Parte 4: Criação de Personagens.

Antes de mergulhar em qualquer aventura, cada jogador precisa responder a uma pergunta fundamental: quem sou eu dentro dessa história?

A criação de personagem é o coração do RPG textual. Quanto mais consistente e detalhada ela for, mais fácil será se conectar à trama e interagir com os outros jogadores.

- **Nome: a primeira identidade.**

O nome carrega peso. Ele pode refletir origem cultural, status social ou até ironia. Um mercenário chamado Kael Sangrento transmite algo bem diferente de um chamado Bartolomeu, o Filho do Padeiro.

- **Aparência: mais que estética.**

Não se trata só da cor dos olhos ou altura. A aparência pode revelar traços de personalidade, cicatrizes de um passado, ou símbolos de status.

Exemplo:

“Ele tem o rosto marcado por queimaduras, mas nunca escondeu. Cada cicatriz é uma lembrança da guerra, e ele as exhibe como medalhas.”

- **Personalidade: a alma do personagem.**

Personagens unidimensionais rapidamente se tornam chatos. É importante equilibrar virtudes e defeitos, dando profundidade.

Exemplo:

“Arlan é corajoso, mas não sabe calar a boca. Sua língua afiada já lhe rendeu tantos inimigos quanto sua espada.”

- **Histórico: de onde veio?**

O passado molda o presente. Um personagem órfão pode desconfiar de figuras de autoridade; alguém criado em nobreza pode ter dificuldade em lidar com pobreza. O histórico não precisa ser um romance, mas deve dar pistas de como ele reagirá ao mundo.

Exemplo:

“Cresci entre os corredores frios do castelo, mas nunca fui herdeiro de nada. Apenas sombra atrás dos verdadeiros filhos do rei.”

- **Motivações: o motor da narrativa.**

Por que o personagem age? O que ele busca? Glória, vingança, redenção, poder, sobrevivência? Sem uma motivação clara, o personagem vira apenas espectador da história.

Exemplo:

“Não luto pelo ouro nem pelo reino. Luto porque, se eu cair, não haverá mais ninguém para proteger minha irmã.”

Um personagem bem definido ajuda a narrativa a fluir, mas é importante não engessar. Ele precisa de espaço para evoluir durante a campanha.

FICHA DE PERSONAGEM

ATRIBUTOS

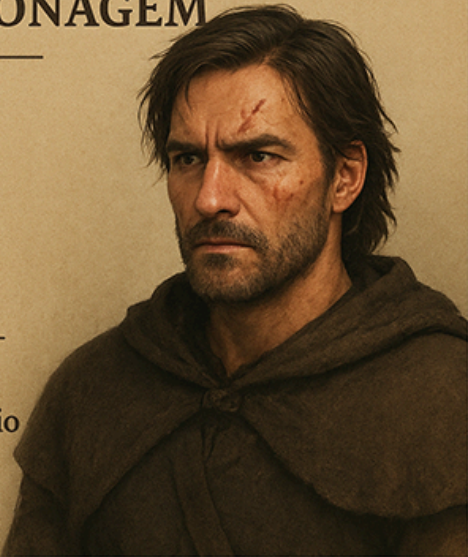
FORÇA	16
DESTREZA	12
CONSTITUIÇÃO	14
INTELIGÊNCIA	10

HISTÓRICO

Ex-soldado, agora mercenário

MOTIVAÇÃO

Busca vingança pela morte...



Parte 5: Técnicas de Escrita.

No RPG textual, escrever não é só um detalhe — é o próprio jogo. Cada linha precisa transmitir não apenas o que acontece, mas também a emoção, a atmosfera e a intenção por trás da cena. A seguir, algumas técnicas que ajudam a transformar simples postagens em narrativas imersivas.

1. Use descrições sensoriais.

Não descreva apenas o que os olhos veem. Traga cheiros, sons, texturas e sensações físicas para dentro do texto. Isso cria uma experiência mais vívida para os outros jogadores.

Exemplo:

►Superficial: “Entro na taverna.”

►Sensorial: “Empurro a porta da taverna, e o cheiro de cerveja azeda mistura-se ao fumo dos cachimbos. O chão gruda sob minhas botas, e ao fundo um alaúde toca uma melodia arrastada.”

2. Construa diálogos realistas.

Diálogos mecânicos soam artificiais. Use pausas, interrupções, expressões do corpo e até o não-dito para dar naturalidade.

Exemplo:

►Forçado: “Olá, guerreiro. Como você está hoje? Eu estou bem, obrigado.”

►Natural: “— Você de novo? — o ferreiro ergue os olhos da bigorna, limpando o suor da testa. — Espero que desta vez não tenha vindo quebrar outra espada.”

3. Varie o ritmo narrativo.

Não escreva sempre no mesmo tom. Alterne entre trechos curtos, rápidos e tensos, e descrições mais longas, detalhadas e calmas. Essa variação dá vida ao texto.

Exemplo:

►Ritmo lento: “A lua cheia surgia lentamente entre as nuvens, derramando sua luz prateada sobre os telhados úmidos da cidade adormecida.”

►Ritmo rápido: “Corri. Saltei. A flecha passou a centímetros do meu rosto.”

O segredo está em ajustar o ritmo de acordo com a cena: tensão pede frases curtas; contemplação pede descrições longas.

4. Escreva para os outros, não só para si.

Lembre-se: o RPG textual é uma história coletiva. Não monopolize a cena, não descreva ações fechadas (que tiram a agência de outros jogadores) e sempre deixe brechas para que os demais interajam.

Exemplo:

►Egoísta: “Derroto o ladrão sozinho e encontro a chave mágica que abre o portão.”

►Colaborativo: “Golpeio o ladrão, tentando derrubá-lo. Se conseguir, talvez um de vocês possa procurar o que ele esconde.”

Escrever bem no RPG textual não significa ser erudito ou complexo, mas sim ser claro, envolvente e generoso na narrativa. A cada postagem, você não está apenas contando o que seu personagem faz, mas convidando os outros a continuar a história junto com você.

Parte 6: Desafios do RPG Textual.

DESAFIOS DO RPG TEXTUAL



Se o RPG textual tem muitos encantos, também carrega suas próprias pedras no caminho. Ao contrário dos RPGs de mesa, onde tudo acontece em tempo real, aqui a narrativa depende de mensagens trocadas em ritmo variável.

- **A demora entre turnos.**

Um dos maiores desafios é a lentidão. Cada jogador precisa de tempo para escrever, revisar e postar. Às vezes o narrador demora dias para responder, outras vezes é um jogador que some. Isso quebra o ritmo da história.

- **Desistência de jogadores.**

Outro obstáculo comum é o abandono. Um jogador some sem aviso, deixando buracos na história.

Personagens desaparecem de repente, e muitas vezes o narrador precisa improvisar explicações apressadas.

- **Conflitos narrativos.**

Nem sempre todos concordam sobre os rumos da história. Um jogador pode tentar impor seu protagonismo, outro pode escrever algo que contradiz um detalhe já estabelecido. Esses conflitos de narrativa são inevitáveis em jogos coletivos.

Quando falta comunicação, a história perde consistência e os jogadores podem se frustrar.

- O lado humano por trás do texto.

Todos esses desafios têm uma raiz em comum: são histórias escritas por pessoas, com rotinas, problemas e limitações. A demora, o sumiço ou os conflitos não são apenas falhas de jogo, mas reflexos da vida real. Por isso, a paciência e a comunicação aberta são as melhores ferramentas para enfrentar esses obstáculos.

Parte 7: Benefícios do RPG Textual.

Jogar RPG textual é muito mais do que “passar o tempo” online. Essa prática, que mistura literatura com jogo colaborativo, oferece uma série de benefícios pessoais e criativos que acompanham o jogador mesmo fora da mesa (ou do fórum).

- **Prática constante de escrita.**

Quem joga RPG textual escreve o tempo todo: diálogos, descrições, pensamentos, cenas de combate. Sem perceber, o jogador vai treinando vocabulário, ritmo narrativo e clareza textual.

Exemplo de evolução:

►Primeira postagem de um iniciante: “Entro na sala e digo oi.”

►Postagem meses depois: “Empurro a porta devagar, sentindo a madeira ranger sob meus dedos. A sala está silenciosa, exceto pelo estalar da lareira. — Boa noite — murmuro, tentando disfarçar o nervosismo.”

- **Confiança criativa e Amizades**

Muitos jogadores relatam que, graças ao RPG textual, melhoraram a confiança na escrita, perderam o medo de mostrar seus textos, desenvolveram disciplina criativa e até fizeram amizades duradouras. Em resumo: jogar é divertido, mas os frutos colhidos ultrapassam o campo da diversão.

Parte 8: Habilidades Mentais de Jogadores Experientes.

1. Pensamento Abstrato.

Um bom jogador não enxerga só a jogada que está fazendo — ele simula cenários possíveis como se fosse um enxadrista narrativo.

►Antecipação de Turnos: antes de postar, pensa em como cada personagem poderia reagir. Isso inclui aliados, inimigos e até NPCs neutros. Em vez de só atacar, calcula o impacto narrativo (“se eu me ferir agora, posso ganhar uma cena dramática depois e virar o jogo”).

Exemplo prático:

O narrador descreve que a ponte está prestes a desabar. O jogador experiente não só pensa em atravessar correndo, mas sim nas 2–3 alternativas: usar os destroços como arma improvisada, transformar a queda em uma cena heroica...

2. Criatividade.

Não basta seguir a linha reta — um jogador de ponta inventa saídas que ninguém espera.

►Jogadas Imprevisíveis: usa elementos do cenário que estavam esquecidos. A corda de um sino pode virar arma, distração ou armadilha.

►Construção de Sistemas: com criatividade, é possível desenvolver regras adaptadas ao grupo e ao objetivo da história. Em RPGs livres, jogadores criativos chegam a sugerir mecânicas de combate, resolução de conflitos ou até minijogos para enriquecer a experiência.

►Improvisação Literária: transforma até um fracasso em cena épica. Um tropeço numa luta pode virar gancho para diálogo, piada ou até vantagem inesperada.

Exemplo prático:

Durante uma invasão ao castelo, todos correm para enfrentar os guardas. O jogador criativo descreve que joga uma vela acesa na cortina, criando um incêndio que obriga os inimigos a dispersarem — solução não prevista pelo narrador, mas que faz todo sentido dentro da cena.

3. Combinação das Duas Habilidades.

A força real está em mesclar abstração com criatividade: prever várias jogadas, mas sempre ter uma carta fora da curva.

- O jogador mapeia mentalmente as opções seguras.
- Escolhe uma rota inesperada que mantém o narrador em alerta.
- Ganha espaço para guiar a narrativa sem parecer forçado.

Exemplo prático:

Diante de um dragão, em vez de simplesmente atacar ou fugir, o jogador pede para o personagem tocar um instrumento mágico, apostando que a fera pode ser sensível a sons. Isso junta previsão (sabendo que combate direto é suicídio) + criatividade (uma saída inusitada e narrativa).

Parte 9: Criação de Estilo Próprio.

Com a experiência, cada jogador descobre que pode moldar o RPG textual de acordo com sua própria visão. Não é preciso se limitar aos sistemas tradicionais ou aos estilos mais comuns: é possível criar mecânicas exclusivas, modos de narrar e até formas únicas de interagir com os demais. Esse processo gera uma verdadeira assinatura de jogo, que torna cada jogador inconfundível.

1. Descobrindo Seu Estilo.

Assim como cada escritor tem um estilo literário, cada jogador pode cultivar um estilo de jogo. Alguns são mais descritivos, outros mais táticos, outros ainda jogam para surpreender. Encontrar o próprio estilo é um processo de tentativa, erro e adaptação.

Exemplo Prático:

O meu estilo de jogo pessoal é o que chamo de Izian, the system glitch. A base dele é:

- Exploração de lacunas narrativas: qualquer detalhe não mencionado vira oportunidade.
- Manipulação de percepção: em vez de atacar diretamente o personagem inimigo, coloco o outro jogador em dúvida, forçando-o a repensar sua própria narrativa.

Parte 10: Futuro dos RPGs Textuais.

O RPG textual nasceu em fóruns simples, sobreviveu em blogs obscuros, cresceu em chats e hoje encontra novos lares em servidores de Discord, Reddit e até no Telegram. Mas o futuro promete expandir ainda mais as possibilidades — e talvez transformar completamente a forma como jogamos.

- **A popularização pelo mobile.**

RPG textual sempre sofreu com a barreira da paciência: escrever longos parágrafos num computador era quase obrigatório. Mas com celulares cada vez mais ágeis e teclados inteligentes, é possível jogar em qualquer lugar. Uma pausa no ônibus pode se transformar numa cena decisiva de campanha.

- **A influência da inteligência artificial.**

Ferramentas de IA já começam a ser usadas como suporte em campanhas textuais. Elas podem:

- ▶ Gerar descrições de cenários sob medida.
- ▶ Criar NPCs dinâmicos, que respondem de maneira convincente.
- ▶ Ajudar narradores cansados a manter a consistência de enredos longos.

Isso não significa substituir o narrador humano, mas dar-lhe ferramentas para manter a chama do jogo acesa por mais tempo.

- **Plataformas mais imersivas.**

Se no início tudo se resumia a fóruns com páginas estáticas, hoje já existem plataformas que integram ferramentas de worldbuilding, mapas interativos e sistemas de ficha online. No futuro, podemos esperar:

- ▶ Aplicativos que misturam chat + fichas + rolagem de dados num só lugar.
- ▶ Mundos persistentes, onde a história continua mesmo se alguns jogadores saírem.
- ▶ Integração com realidade aumentada, exibindo mapas ou personagens em 3D para apoiar a narrativa.

Parte 11: Depoimentos de Jogadores.

Por trás das postagens, fichas e descrições épicas, existem pessoas. Cada jogador carrega uma experiência única, mas muitas histórias se encontram no mesmo ponto: o RPG textual não é só jogo — é também amizade, aprendizado e escape criativo.

- **Amizades.**

“O RPG Textual trouxe mudanças significativas para mim, e todas de forma positiva. A maior delas foi a amizade. Jogando, conheci pessoas que talvez nunca teria encontrado fora das redes sociais. O RPG abriu espaço para eu me conectar com outras pessoas, construindo laços que hoje considero fundamentais na minha vida.” — Márcio B. Fory

O RPG textual cria laços porque não se limita a um encontro rápido: cada campanha pode durar meses ou anos, permitindo que jogadores conheçam um ao outro de verdade, em camadas.

- **A escrita como treino invisível.**

“A prática constante de jogar e escrever melhorou minha digitação e clareza na comunicação, habilidades que levo tanto para os jogos quanto para a vida diária.” — Kaminari Sama

Cada postagem vira treino: vocabulário, ritmo, clareza e até estilo pessoal se desenvolvem no processo.

- **O RPG como refúgio criativo.**

“Minha vida estava caótica, mas entrar no chat e escrever uma cena em que meu personagem enfrentava monstros me fazia esquecer por algumas horas. Era minha terapia disfarçada de jogo.” — Jogador anônimo

Dedicatória:

Dedico estas páginas a todos os jogadores que cruzaram meu caminho, em especial:

- **Kaminari Sama** (codinome), mestre em trazer o inesperado para o jogo.
- **Márcio B. Fory**, que deu consistência às narrativas mais longas.
- **Enigmático L. Paradoxal**, sempre uma faísca de criatividade e estratégia.

Este livro é também um tributo a vocês — e a todos que sabem que o RPG textual não é só jogar, mas viver histórias que ficam por muitos anos.

Apêndice:

► **Ficha:** documento com atributos, habilidades, histórico e detalhes do personagem.

► **Godmodding:** quando um jogador controla o personagem de outro sem permissão.



► **Lore:** o conjunto de informações sobre o mundo (história, geografia, culturas).

► **Meta-jogo (ou Meta):** quando um jogador usa informações que o personagem não teria como saber.

► **NPC (Non-Player Character):** personagem não-jogador, controlado pelo narrador. Podem ser aliados, inimigos ou figurantes da história.



► **Plot:** o enredo principal ou secundário que guia os acontecimentos do jogo.

► **PvP (Player vs Player):** quando personagens entram em conflito direto, muitas vezes exigindo regras claras para evitar injustiças.

► **Retcon (Retroactive Continuity):** alteração retroativa de algo já narrado, para corrigir incoerências.



► **Turno:** a ordem de postagem em uma cena. Mantém a narrativa organizada para que todos tenham chance de agir.